

## PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2000-229177

(43)Date of publication of application : 22.08.2000

(51)Int.CI.

A63F 13/00

(21)Application number : 11-034161

(71)Applicant : TAITO CORP

(22)Date of filing : 12.02.1999

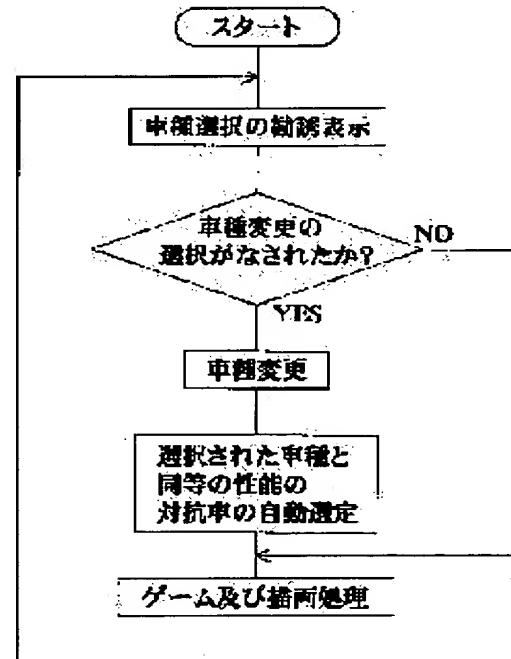
(72)Inventor : SAKO HIROYUKI  
ISHII YOSHIAKI

## (54) RACING GAME DEVICE

## (57)Abstract:

**PROBLEM TO BE SOLVED:** To allow players to purely compete with one another for driving technique in a racing game device wherein the kinds of cars driven by the players can be selected.

**SOLUTION:** This racing game device is constituted such that the kind of a car which is driven by a player can be selected by the player from among a plurality of predetermined kinds of cars. In the case of a single player, a means is provided to automatically select a competitive car which has the same performance as a car selected by the player, from a plurality of kinds of cars which are classified beforehand in terms of performances. In the case that there are a plurality of players and one of the players selects a car earlier than the other player, a means is provided to limit the kind of car to be selected by the other player to a kind of car having the same performance as the kind of car selected by one of the players from a plurality of kinds of cars which are classified beforehand in terms of performance.



## LEGAL STATUS

[Date of request for examination] 27.04.2004

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

(19)日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開2000-229177

(P2000-229177A)

(43)公開日 平成12年8月22日 (2000.8.22)

(51)Int.Cl.<sup>7</sup>

A 63 F 13/00

識別記号

F I

テマコード(参考)

A 63 F 9/22

A 2 C 0 0 1

P

審査請求 未請求 請求項の数2 OL (全5頁)

(21)出願番号

特願平11-34161

(22)出願日

平成11年2月12日 (1999.2.12)

(71)出願人 000132840

株式会社タイトー

東京都千代田区平河町2丁目5番3号 タイ  
イトービルディング

(72)発明者 酒匂 弘幸

東京都千代田区平河町二丁目5番3号 株  
式会社タイトー内

(72)発明者 石井 嘉明

東京都千代田区平河町二丁目5番3号 株  
式会社タイトー内

(74)代理人 100075247

弁理士 最上 正太郎

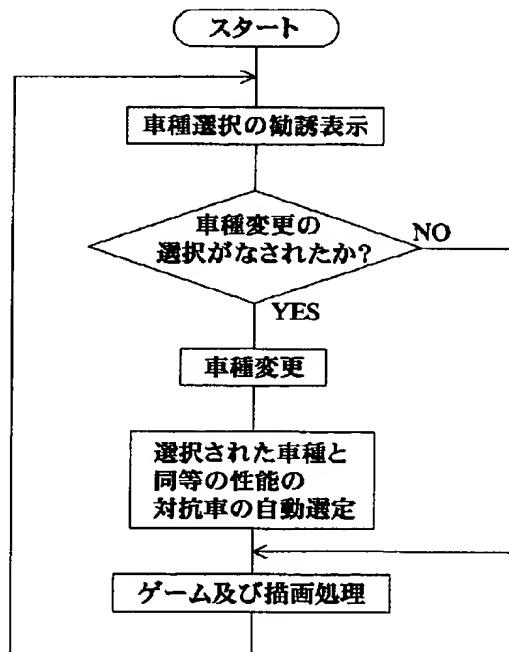
最終頁に続く

(54)【発明の名称】 レーシングゲーム装置

(57)【要約】

【課題】プレイヤーが運転する車種を選択可能なレーシングゲーム装置において、純粹に運転テクニックを競うことのできる装置を提供する。

【解決手段】ゲーム上プレイヤーが運転する車の車種を、予め定められた複数の車種のうちからプレイヤーが選択可能なよう構成されたレーシングゲーム装置において、プレイヤーが単独の場合、プレイヤーが選択した車種の性能に対応して、同等の性能を有する対抗車を、予め性能別にランク分けされた複数の種別の車両の中から自動的に選定する手段を設けたことを特徴とする。プレイヤーが複数の場合には、1人のプレイヤーが先に選択した車種の性能に対応して、他のプレイヤーの選択可能な車種を、予め性能別にランク分けされた複数の種別の車両のうち前記1人のプレイヤーが先に選択した車種と同等の性能を有する車種に制限する手段を設けたことを特徴とする。



## 【特許請求の範囲】

【請求項1】ゲーム展開のため必要なプログラムを実行する演算処理装置(1, 2, 3)と、運転席からプレイヤーが操作し得る位置に設けられる操作部(4)と、ゲームの展開内容を表示するディスプレイ装置(6)と、効果音発生装置(7, 8)とを有すると共に、ゲーム上プレイヤーが運転する車の車種を、予め定められた複数の車種のうちからプレイヤーが選択可能なよう構成されたレーシングゲーム装置において、プレイヤーが単独の場合、プレイヤーが選択した車種の性能に対応して、同等の性能を有する対抗車を、予め性能別にランク分けされた複数の種別の車両の中から自動的に選定する手段を設けたことを特徴とするレーシングゲーム装置。

【請求項2】ゲーム展開のため必要なプログラムを実行する演算処理装置(1, 2, 3)と、運転席からプレイヤーが操作し得る位置に設けられる操作部(4)と、ゲームの展開内容を表示するディスプレイ装置(6)と、効果音発生装置(7, 8)とを有すると共に、ゲーム上プレイヤーが運転する車の車種を、予め定められた複数の車種のうちからプレイヤーが選択可能なよう構成されたレーシングゲーム装置において、プレイヤーが複数の場合、1人のプレイヤーが先に選択した車種の性能に対応して、他のプレイヤーの選択可能な車種を、予め性能別にランク分けされた複数の種別の車両のうち前記1人のプレイヤーが先に選択した車種と同等の性能を有する車種に制限する手段を設けたことを特徴とするレーシングゲーム装置。

## 【発明の詳細な説明】

## 【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、レーシングゲーム装置に関し、特に、ゲーム上プレイヤーが運転する車の車種をプレイヤー自身が選択可能なよう構成されたレーシングゲーム装置の改良に関する。

## 【0002】

【従来の技術】運転席に設けたステアリングやアクセル、ブレーキ等を操作しながら、ディスプレイ画面上に現わされる自車を運転し、妨害車や障害物を避けながらゴールへの到達時間を競ったり、ライバル車と競争してゴールへの到着順位を競ったりするレーシングゲーム装置は従来より広く知られており、最近では、通信回線を利用して、遠く離れた場所にいる別のプレイヤーとの対戦も可能な通信対戦型レーシングゲーム装置も普及している。この場合、ゲームの興奮を盛り上げるため、自車の車種をプレイヤーが選択可能なように構成されたゲーム装置も提供されている。

【0003】しかしながら、前記妨害車やライバル車(いわゆるコンピューターカーやゴーストカー。本明細書において「対抗車」という。)については、プレイヤーの車種とは無関係に予め定められた性能の車が登場するため、プレイヤーが、パワーその他性能の高い車種を

選択すると、ゲームは常にプレイヤーに有利に展開し、純粋な運転テクニックを競うことはできなかった。

## 【0004】

【発明が解決しようとする課題】本発明は、上記問題点を解決するためなされたものであり、その目的とするところは、プレイヤーが運転する車種を選択可能なレーシングゲーム装置において、純粋に運転テクニックを競うことのできる装置を提供することにある。

## 【0005】

【課題を解決するための手段】上記の目的は、ゲーム展開のため必要なプログラムを実行する演算処理装置と、運転席からプレイヤーが操作し得る位置に設けられる操作部と、ゲームの展開内容を表示するディスプレイ装置と、効果音発生装置とを有すると共に、ゲーム上プレイヤーが運転する車の車種を、予め定められた複数の車種のうちからプレイヤーが選択可能なよう構成されたレーシングゲーム装置において、プレイヤーが単独の場合、プレイヤーが選択した車種の性能に対応して、同等の性能を有する対抗車を、予め性能別にランク分けされた複数の種別の車両の中から自動的に選定する手段を設けたことを特徴とするレーシングゲーム装置によって達成できる。

【0006】プレイヤーが複数の場合においては、1人のプレイヤーが先に選択した車種の性能に対応して、他のプレイヤーの選択可能な車種を、予め性能別にランク分けされた複数の種別の車両のうち前記1人のプレイヤーが先に選択した車種と同等の性能を有する車種に制限する手段を設けたことを特徴とするレーシングゲーム装置によって達成できる。

## 【0007】

【発明の実施の形態】以下、図面を参照しつゝ本発明を具体的に説明する。図1は、本発明に係るレーシングゲーム装置の回路構成の一実施例の概要を示すブロック図、図2は、本発明に係るレーシングゲーム装置における単独プレイヤーの車種選択及び対抗車の自動選定作動を示すフローチャート、図3は、複数のプレイヤーの車種選択の場合の作動を示すフローチャートである。

【0008】図1中、1はゲーム装置全体の作動を制御するCPU、2はゲームに必要なプログラムや画像データ、音声データ等を記録したROM、3はゲーム進行のための演算に使用されるRAM、4はゲームのためにプレイヤーが操作する操作部、5は3次元画像処理装置、6はディスプレイ装置、7は効果音等のためのサウンド回路、8はスピーカーである。操作部4には、ステアリング41、アクセル42、ブレーキ43等々が設けられている。

【0009】ゲームは、ROM2から読み出されたプログラムや各種データに基づき、CPU1により行われる演算処理によって進行し、プレイヤーが操作部4に設けたステアリング41や、アクセル42、ブレーキ43等

を操作することにより入力される操作信号に応じてさまざまなゲーム展開がなされる。

【0010】而して、本発明に係るレーシングゲーム装置においては、ゲーム開始後、最初の段階で、プレイヤーが運転する車としてディスプレイ装置上に表示される車両の車種が選択できるようになっている。それらの機能を、図2及び図3を併せて参照しつつ説明する。

【0011】図2は、単独のプレイヤーがゲームを行なう場合を示している。ゲームが開始されると、ディスプレイ装置6の画面中央に、或る1台の車の画像が明るくハイライト表示されると共に、画面上部に例えば“Choose Car”というような車種選択の勧誘表示がなされる。ここで、現在表示されている車が、プレイヤーの希望する車種と合致していれば、アクセル43を踏むことにより、車種はそれに決定され、車種の変更は行われず、そのままゲームが開始され、ゲーム進行のための所定の描画処理が始まる。

【0012】プレイヤーが、最初に表示された車とは別の車種を希望する場合には、ステアリング41を回動操作すると、画面上に別の車種が順番に複数台切り替え表示されるので、希望する車種が表示されたときにアクセル43を踏めば、車種はそれに決定され、表示される車が当該車種に変更される。

【0013】なお、一旦決定した車種をキャンセルし、更に別の車種に変更する場合には、ブレーキペダル43を踏むことにより、再びステアリング41を回動して別の車種を順番に切り替え表示できるようなるので、希望の車種が表示されたとき、前と同様にアクセル42を踏むことにより新たな車種に決定することができる。

【0014】以上の操作によりプレイヤーによる車種の選択は完了するが、この選択に基づき、本発明による装置では、予め定められたプログラムに基づき、プレイヤーにより選択された車種と同等の性能を有する対抗車（ゴーストカー）の自動選定が行なわれる。即ち、予め性能別にランク分けされた複数の種別の車両の中から、プレイヤーが選択した車種と同等の性能を有する対抗車が、自動的に選定され、プレイヤーはこの自動的に選定された対抗車と競いながらレーシングゲームを行なうことになる。

【0015】このように、本発明においては、プレイヤーの選択した車種と同等の性能を有する対抗車を相手としてゲームを行なうので、純粋な運転テクニックを競うことができる。

【0016】図3は、2人のプレイヤーが対戦形式でゲームを行なう場合を示している。ゲームが開始されると、一方のプレイヤーのディスプレイ装置6の画面中央には或る1台の車の画像が明るくハイライト表示され、これと同時に、他方のプレイヤーのディスプレイ装置6の画面中央にも同等の性能を有する車種の異なったもう1台の車の画像が明るくハイライト表示されると共に、

両方のプレイヤーのディスプレイ画面上部に例えば“Choose Car”というような車種選択の勧誘表示がなされる。ここで、現在表示されている車が、いずれか一方のプレイヤーの希望する車種と合致していれば、当該プレイヤーがアクセル43を踏むことにより、車種はそれに決定され、どちらのプレイヤーについても車種の変更は行われず、そのままゲームが開始され、ゲーム進行のための所定の描画処理が始まる。

【0017】しかしながら、いずれか一方のプレイヤーが、最初に表示された車とは別の車種を希望する場合には、ステアリング41を回動操作すると、画面上に別の車種が順番に複数台切り替え表示されるので、希望する車種が表示されたときにアクセル43を踏めば、当該一方のプレイヤーの車種はそれに決定され、最初に表示されていた車種は、選択された新たな車種に変更される。

【0018】然るときは、他方のプレイヤーに対して、予め性能別にランク分けされた複数の種別の車両のうち前記1人のプレイヤーが先に選択した車種と同等の性能を有する車種から選択するよう勧誘表示がなされる。即ち、当該他方のプレイヤーのディスプレイ画面上部に“Choose Car”というような車種選択の勧誘表示が引き続いてなされると共に、画面中央には、一方のプレイヤーが先に選択した車種と同等の性能を有する数台の車が切り替え可能なよう表示され、他方のプレイヤーは、それらのうちから希望する車種をアクセル43を踏むことにより決定することができる。

【0019】このように、プレイヤーが複数の場合には、1人のプレイヤーが先に選択した車種の性能に対応して、他のプレイヤーの選択可能な車種を、予め性能別にランク分けされた複数の種別の車両のうち前記1人のプレイヤーが先に選択した車種と同等の性能を有する車種に制限することにより、両プレイヤーは各人の純粋な運転テクニックで競い合うことができる。

【0020】

【発明の効果】本発明は以上の如く構成されるから、本発明によるときは、プレイヤーが運転する車種を選択可能なレーシングゲーム装置において、純粋に運転テクニックを競うことのできる装置を提供し得るものである。

【0021】なお、本発明は上記実施例に限定されるものではなく、例えば、車種の選択、決定に用いる操作具は前記ステアリングやアクセル等に限らず、各種形態のものを利用し得るものであり、従って、本発明はその目的の範囲内において上記の説明から当業者が容易に想到し得るすべての変更実施例を包摂するものである。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明に係るレーシングゲーム装置の回路構成の一実施例の概要を示すブロック図である。

【図2】本発明に係るレーシングゲーム装置における単独プレイヤーの車種選択及び対抗車の自動選定作動を示すフローチャートである。

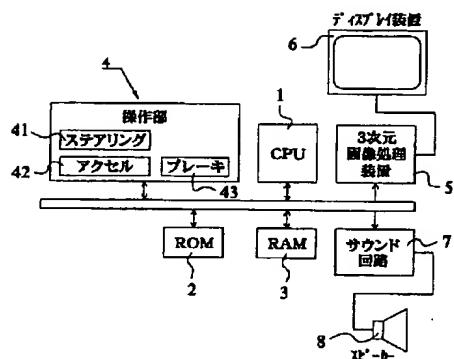
【図3】複数のプレイヤーの車種選択の場合の作動を示すフローチャートである。

【符号の説明】

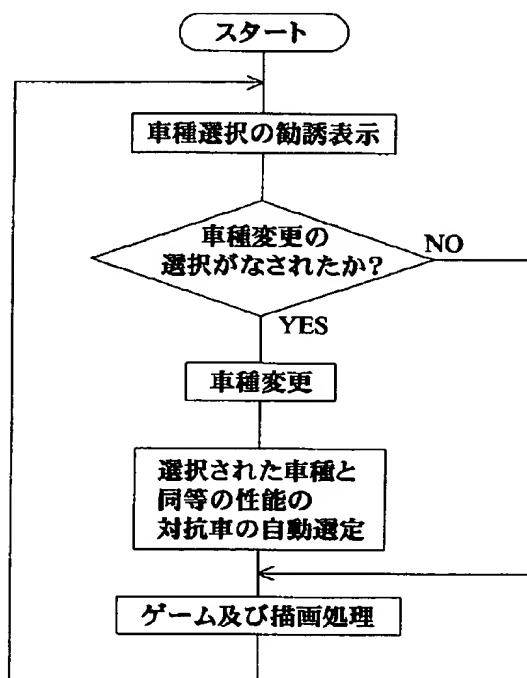
- 1 CPU
- 2 ROM
- 3 RAM
- 4 操作部

- \* 4 1 ステアリング
- 4 2 アクセル
- 4 3 ブレーキ
- 5 3次元画像処理装置
- 6 ディスプレイ装置
- 7 サウンド回路
- 8 スピーカー

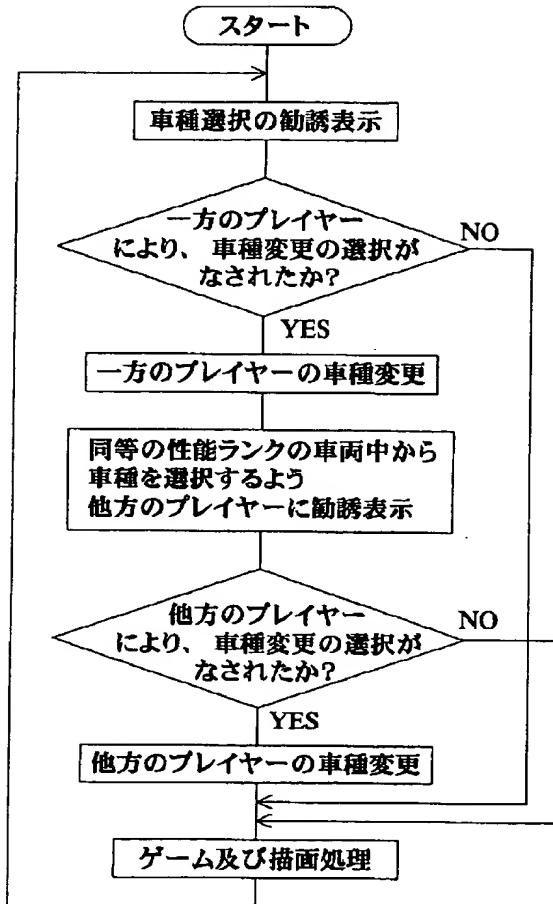
【図1】



【図2】



【図3】



フロントページの続き

F ターム(参考) 2C001 AA00 AA09 BB00 BB05 BB08  
 BD00 BD07 CA04 CA05 CB01  
 CB08 CC02 CC08